



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pengerjaan proyek selama masa magang di doubleDi Studio, penulis diberi suatu kedudukan jelas yang nantinya akan berhubungan dengan pekerjaan yang akan penulis kerjakan. Kedudukan tersebut juga memperjelas alur koordinasi yang penulis harus patuhi selama mengerjakan proyek terutama terkait komunikasi, asistensi, dan *quality control*. Berikut penulis sampaikan kedudukan penulis serta alur komunikasi yang terdapat di dalam doubleDi Studio.

1. Kedudukan

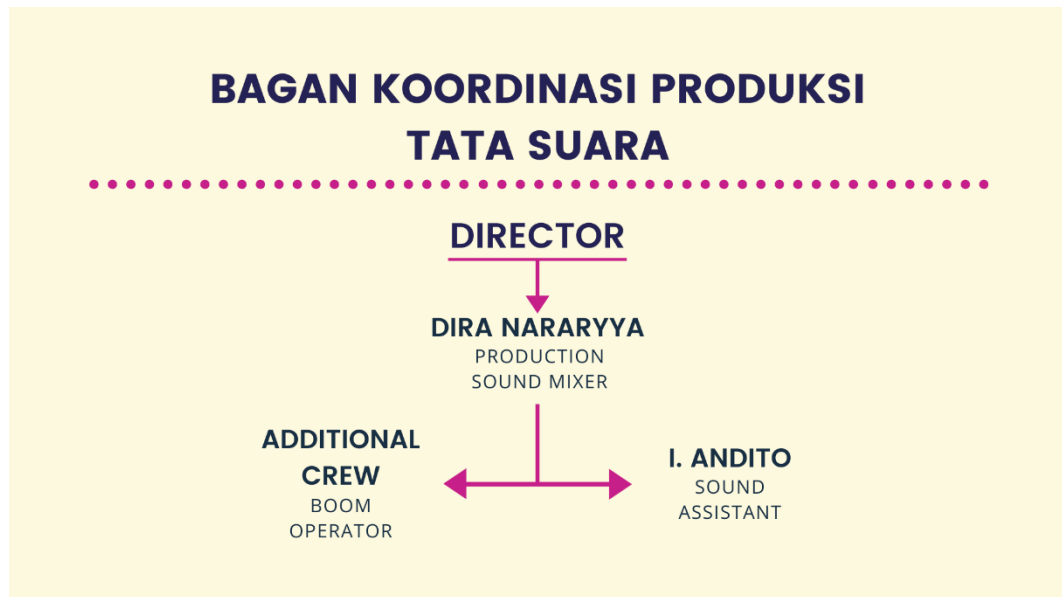
Penulis memiliki dua kedudukan di dalam studio. Kedudukan tersebut yaitu kedudukan dalam pengerjaan produksi dan post-produksi tata suara. Kedudukan yang penulis miliki yaitu *sound assistant* (dalam proses produksi tata suara) dan *sound engineer* (dalam proses post-produksi tata suara).

Dalam proses produksi tata suara, penulis berperan sebagai *sound assistant*. Penulis memiliki tanggung jawab untuk mencatat *sound report* yang nantinya akan berguna untuk memudahkan proses *sync* pada tahapan post-produksi. Selain tugas tersebut, penulis juga mendapat tugas tambahan untuk bertanggung jawab serta mempersiapkan *clip on* guna demi kelancaran proses rekaman suara demi kebutuhan syuting.

Dalam badan perusahaan, penulis berkedudukan sebagai *sound engineer*. Pekerjaan yang penulis lakukan cukup beragam tergantung proyek yang sedang dilakukan. *Sound engineer* kebanyakan berperan dalam mempersiapkan dan mengecek alat yang hendak digunakan dalam proses produksi tata suara.

2. Koordinasi

Dalam hal pemberian tugas pekerjaan, terdapat dua alur koordinasi. Kedua alur tersebut yaitu alur koordinasi produksi tata suara (syuting dan rekaman) dan koordinasi paska produksi tata suara (*sound editing*).



Gambar 3.1-1 Bagan Koordinasi Produksi Tata Suara

Alur koordinasi yang pertama yaitu alur koordinasi produksi tata suara. Alur ini digunakan pada saat persyutingan. Pada alur ini, Dira melakukan koordinasi langsung kepada *director*. Dira nantinya akan menginstruksikan kepada penulis dan (bila ada) *additional crew*. Pada tahap ini penulis membantu Dira melaksanakan apa yang dikehendaki dan diinginkan oleh *director*.



Gambar 3.1-2 Bagan Koordnasi Paska Produksi Tata Suara

Alur koordinasi kedua yaitu alur koordinasi pada saat pengerjaan pasca produksi tata suara. Pada alur ini, Dira akan menerima arahan dari *client* mengenai hasil yang diinginkan. Pada tahap ini penulis akan membantu Dira untuk menyediakan dan/atau menyusun keperluan demi mewujudkan permintaan *client*. Penulis langsung berkoordinasi dengan Dira untuk melakukan asistensi dan revisi.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang

Tabel 3.2-1 Proyek Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Syuting Netflix	<i>Clip on operator</i>
2.		Rekaman Kaeru	<i>Sound engineer</i>
3.		Preview SOG	-
4.		Ahasveros	<i>Sound engineer</i>
5.	2	Syuting Guinness	<i>Clip on operator</i>
6.		Mixing Kaeru	<i>Sound engineer, Music Arranger</i>
7.		Syuting Manulife	<i>Clip on operator, sound report</i>
8.	3	Syuting Make up	<i>Clip on operator, sound report</i>
9.		Mixing Aerowisata	<i>Sound engineer</i>
10.	4	Recording Aero	<i>Sound engineer</i>
11.		Recording Nissy	<i>Sound engineer</i>
12.		Syuting PUBG 1	<i>Clip on operator, sound report</i>
13.		Syuting Wardah	<i>Clip on operator, sound report</i>
14.	5	Syuting PUBG 2	<i>Clip on operator</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani proses magang, penulis mengerjakan beberapa proyek produksi dan/atau post-produksi tata suara. Seluruh proyek yang penulis kerjakan berada di

bawah pengawasan langsung oleh Dira Nararyya. Dari berbagai macam proyek yang telah dikerjakan, terdapat tiga proyek yang hendak penulis jabarkan dan bagikan kepada pembaca. Berikut penulis sampaikan pekerjaan yang penulis lakukan dalam masa magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

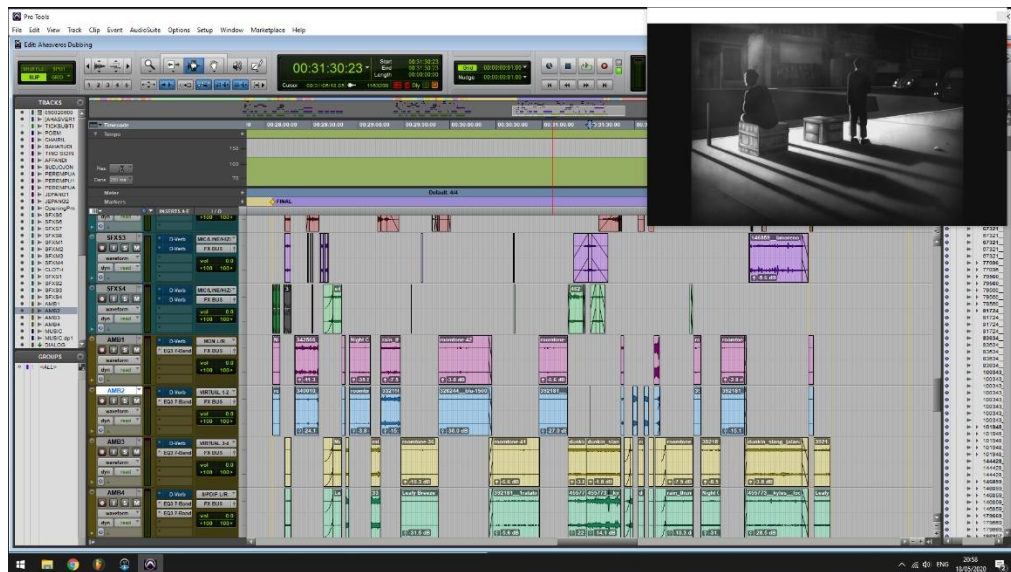
Penulis melaksanakan magang sebagai *sound engineer*. Dari berbagai proyek yang dikerjakan oleh penulis, terdapat tiga proyek besar yang membantu penulis dalam proses belajar penulis untuk menjadi *sound engineer*. Ketiga proyek yang akan penulis sampaikan akan mewakili tiga elemen yang terdapat dalam tata suara. Masing-masing contoh bisa jadi membawakan satu elemen atau lebih dari tiga elemen dalam tata suara.

1. Ahasveros – Bobby Halimawan (*sound effect* dan *speech*)

Proyek pertama yang penulis kerjakan yaitu menjadi *sound engineer* untuk film animasi fiksi Ahasveros. Ahasveros sendiri merupakan film fiksi animasi pendek karya Bobby Halimawan. Ahasveros bercerita mengenai kisah hidup dan perjuangan penulis Chairil Anwar pada masa penjajahan Jepang. Pada proyek ini, konsep tata suara yang hendak dibangun yaitu hendak menghidupkan senyata mungkin suasana Indonesia pada masa penjajahan Jepang.

Proses Tata Suara *Sound Effect*

Tugas pertama penulis yaitu memasukkan *ambience* serta memasukkan *volley* suara pada film Ahasveros. Salah satu *shot* yang harus dikerjakan penulis adalah *shot* jalanan dimana terdapat orang berlalu-lalang dan terdapat beberapa kendaraan yang melintas. Sebelum mulai memasukkan suara, penulis diminta oleh Dira untuk mengkaji kemungkinan suara yang terdapat dalam *shot* tersebut.



Gambar 3.3-1 Screenshot proyek Ahasveros

Setelah melalui pengkajian, penulis menemukan bahwa pada *shot* tersebut terdapat beberapa suara yang harus dimasukkan. Suara pertama yang harus dimasukkan adalah *ambience* siang hari di jalanan. Suara *ambience* tersebut sebenarnya masih kurang. Penulis lalu menambahkan *ambience* suara orang berlalu-lalang di jalanan. *Ambience* tersebut tidak bisa sembarang dipilih karena harus mempertimbangkan bahasa yang terdapat di dalam obrolan orang-orang.

Lalu setelah *ambience* terbentuk, penulis memasukkan suara mobil yang melintas. Suara ini pun harus dikaji sebelumnya. Visual mobil yang terdapat dalam film adalah mobil VW kodok. Melalui kajian tersebut, maka penulis mencoba untuk mencari suara mobil yang sama.

Keseluruhan dari semua suara yang telah dimasukkan selanjutnya dimasukkan dalam proses *mixing*. Proses ini bertujuan untuk mencampurkan suara agar tidak ada yang terasa belang. *Mixing* meliputi: penyetaraan db (keras lembut suara), *EQ editing* (hi-cut dan low-cut, mengedit frekuensi suara), dan *reverb*.

Proses Tata Suara Speech

Salah satu pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selain *editing* dan *mixing* yaitu *dubbing*. Pada *scene* awal film, terdapat *shot* dalam rumah dengan suara seseorang yang dikejar dua orang serdadu Jepang di luar rumah. Dikarenakan

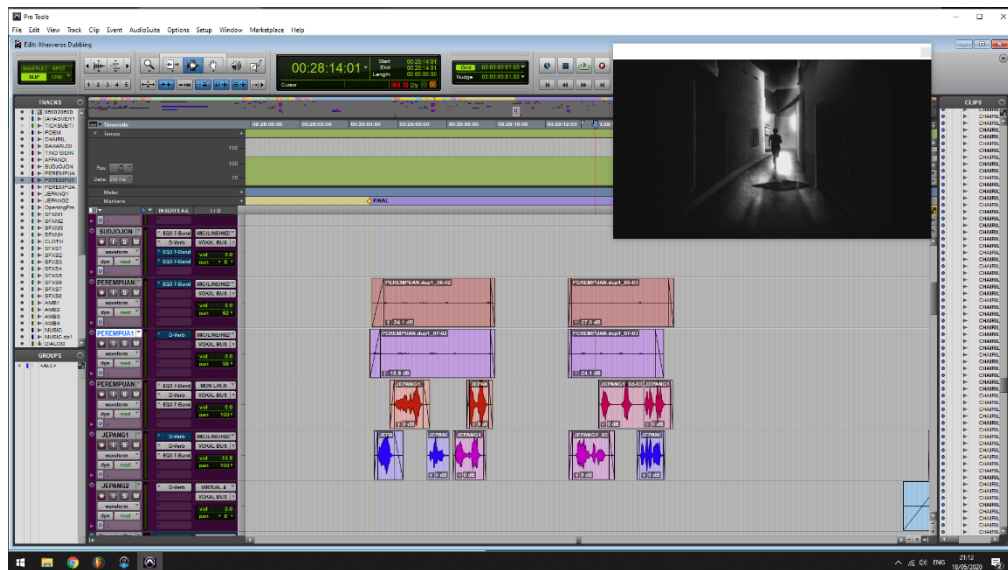
penulis dan Manajer tidak menemukan *sfx* suara tentara, maka diputuskan untuk dilakukan *dubbing*.

Penulis menyiapkan *mic* dan *sound booth* sebagai media rekam. *Mic* disambungkan ke *soundcard* yang terhubung dengan komputer melalui kabel XLR. Penulis dan Manajer bergantian merekam suara serdadu Jepang.

Sebelum merekam, penulis bersama dengan Dira mencari beberapa ungkapan dalam bahasa Jepang yang biasa digunakan untuk meneriaki seseorang yang kabur. Berbekal fitur Google Translate, maka ditemukan beberapa ungkapan. Proses pun berlanjut ke rekaman.

Penulis diminta untuk melakukan pengaturan pada *soundcard* sebelum mulai merekam. Terdapat dua mode yang disajikan oleh *soundcard* yaitu mode rekaman dengan *output* ke *headset monitor* dan *preview* dengan *output* ke *speaker monitor*. Aliran *input* dan *output* ini harus diatur sedemikian rupa agar suara yang masuk dan keluar tepat sesuai kebutuhan. Apabila sedang dilakukan *preview* maka *input mic* dipotong dan *output* diarahkan ke *speaker monitor*. Apabila sedang dilakukan rekaman, maka *input mic* dinyalakan dan *output* diarahkan menuju *headset monitor* agar orang yang sedang direkam suaranya dapat mendengar dan memonitor suaranya sendiri.

Pengaturan selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah pengaturan besar *gain* yang diambil oleh *mic*. Semua dialog yang dilakukan oleh penulis dan Manajer berupa teriakan, maka *gain* pada *mic* perlu diturunkan agar hasil rekaman tidak pecah. Pengaturan besar *gain* ini terdapat pada *soundcard*.



Gambar 3.3-2 Screenshot proses *dubbing* Ahasveros

Hasil rekaman yang didapatkan lalu diedit dalam program Pro Tools. Hal pertama yang dilakukan yaitu “potong-jahit” suara. Proses ini merupakan proses memotong satu atau lebih suku kata yang dirasa lebih baik untuk disambungkan dan menggantikan *line* dialog pada rekaman utama yang diambil. Proses ini sekaligus menyusun rekaman rekaman yang sudah diambil agar sesuai dengan kebutuhan cerita.

Setelah proses tersebut selesai, penulis melanjutkan proses *hi-pass cut* dan *low-pass cut*. Proses ini bertujuan untuk melakukan pemotongan frekuensi pada suatu data audio. Dalam audio, frekuensi dibagi dalam 3 kelas: bass (*low*), mid, dan treble (*hi*). *Hi-pass cut* adalah pemotongan frekuensi rendah pada data audio (cara menghafalnya, *hi-pass* berarti frekuensi “hi” sudah pas, maka yang dipotong adalah frekuensi bawah). *Low-pass cut* adalah pemotongan frekuensi tinggi pada data audio.

Hi-pass cut memberikan efek “kering” pada suara. Ia kerap digunakan untuk memberikan kesan suara yang direkan dari *mobile phone*, televisi, radio, atau peralatan elektronik lainnya. *Low-pass cut* digunakan untuk memberikan efek berada di dalam ruangan tertutup yang kedap suara atau efek suara “tenggelam” dan *mendem*. Keduanya diterapkan sesuai dengan kebutuhan cerita.

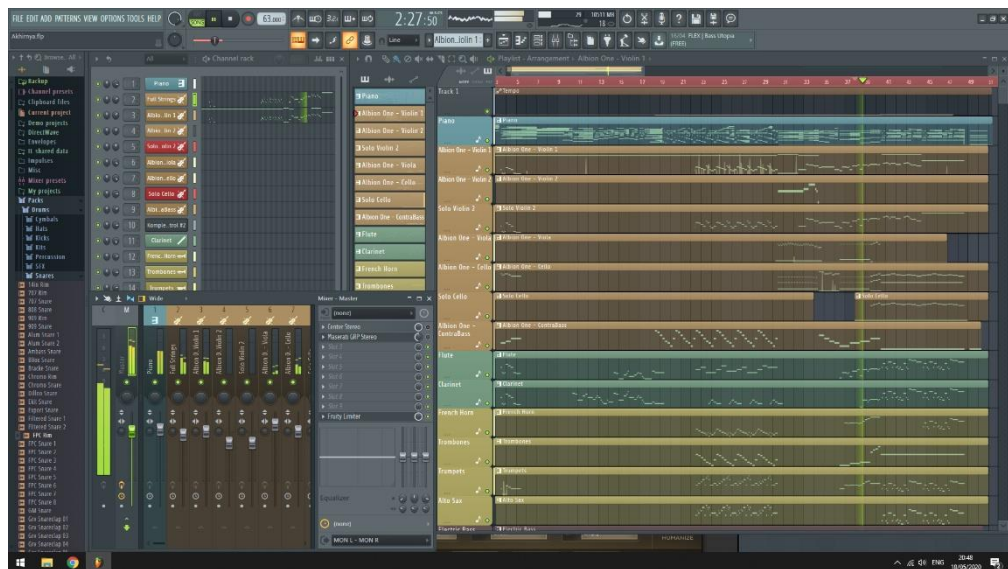
Keseluruhan proses tersebut akhirnya diperiksa ulang sebelum masuk ke dalam proses *scoring* dan *mastering* oleh Manajer.

2. Album Kaeru – Dira Nararyya (*music*)

Proyek ini merupakan proyek persiapan rilis album musik dari pementasan Kaeru: Titik Dua di Akhir Nada oleh Perkumpulan KataK. Seluruh lagu diciptakan oleh Dira Nararyya dan diaransemen oleh Kenanya Hermanus. Proses rekaman dan *music editing* dilakukan oleh Dira Nararyya. Penulis bertugas sebagai *mixing artist* dalam proyek ini. Pada proyek ini konsep aransemen dan tata suara yang hendak dibangun yaitu

Proses Tata Suara Aransemen

Sebelum masuk ke dalam proses *mixing*, penulis membantu Manajer untuk melakukan aransemen lagu pada beberapa bagian lagu. Salah satu lagu yang banyak diaransemen oleh penulis adalah “Akhirnya”. Penulis melakukan gubahan pada bagian tengah dan akhir lagu. Pemecahan chord dan pembagian ke beberapa alat musik dilakukan agar maksud dari lagu yang hendak disampaikan tercapai. Proses aransemen ini dilakukan setelah sebelumnya penulis melakukan diskusi dengan Manajer mengenai maksud yang hendak disampaikan dalam lagu.



Gambar 3.3-3 Screenshot proyek Kaeru

Proses pengkajian lirik adalah proses yang dilakukan sebelum memulai aransemen. Proses ini dimaksudkan untuk menjadi pegangan dalam memilih teknik dan nada yang tepat agar maksud yang dikehendaki dapat tersampai pada pendengar. Dasar dari pengkajian ini adalah ilmu semiotika. Berikut penulis sampaikan salah satu hasil kajian yang penulis lakukan bersama dengan Manajer.

Terdapat satu penggalan bait yang terdapat dalam lagu. Berikut adalah penggalan bait yang dikaji sebelum mulai melakukan aransemen.

Mimpiku tak bersuara

Pintaku sebatas asa

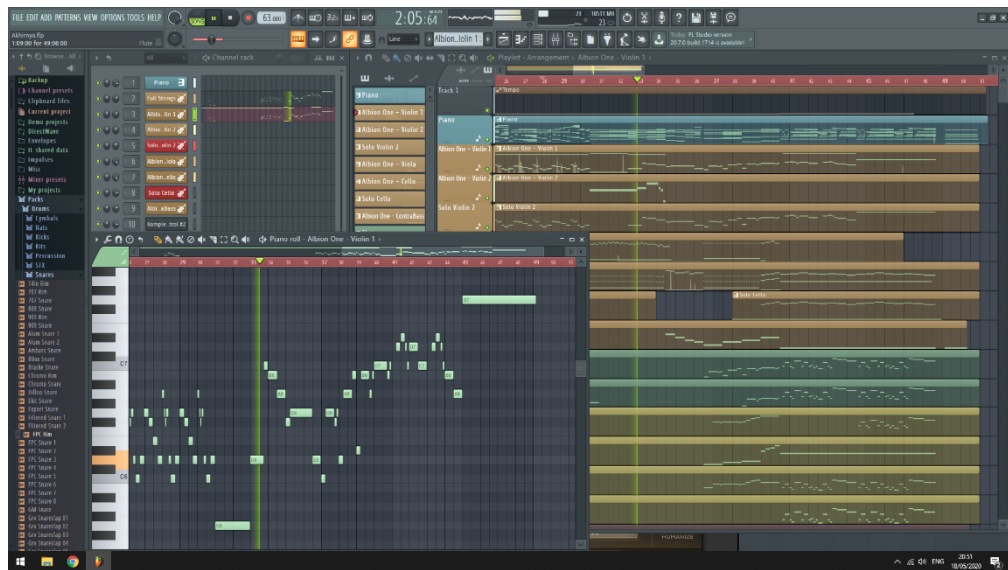
Hanya bunyi luka dari yang tak merdeka

Tiada arti (Anak perempuan) Semua doa (satu-satunya)

Dan nada yang sempurna

Akhirnya

Pada bagian baris pertama dan kedua, emosi yang hendak disampaikan oleh Kirana (tokoh yang menyanyikan lagi tersebut) adalah keputusasaan. Emosi ini memiliki sifat negatif, sehingga *chord* yang digunakan adalah *chord* minor. Selain itu, dalam lirik ini Kirana juga merasakan pergolakan ketika harapannya dihajar oleh kenyataan. Mimpi yang tak bersuara dan pinta yang selama ini hanya merupakan asa tidak dapat mengubah kenyataan bahwa ia harus menikah dengan pria yang bukan pilihannya. Kirana menjadi tidak stabil olehnya. Oleh sebab itu penulis menambahkan satu barisan nada yang diambil dari *overture* pementasan dan menggambarkan keadaan tidak stabil.



Gambar 3.3-4 Screenshot aransemen violin proyek Kaeru

Pada *string section*, penulis memasukkan barisan nada berikut,

G-F-E-F G-F-E-F | G#-G-F-G G#-G-F-G |

A#-G#-G-G# A#-G#-G-G# | G#-G-F-G G#-G-F-G |

Barisan tersebut mengambil referensi dari *soundtrack* film “Back to The Future”. Barisan nada tersebut menimbulkan kesan melayang dalam transisi antara nyata dan tidak nyata. Melodi tersebut dimaksudkan untuk memberikan tanda bahwa Kirana sedang terlepas dari dunia imajinasinya dan harus menghadapi kenyataan dunia.

Pada baris selanjutnya, Kirana mulai menerima dirinya di kenyataan; bahwa suaranya berasal dari dirinya yang terluka dan tak merdeka. Baris ini merupakan transisi dari Kirana yang sudah terlepas dari dunia imajinasinya mulai menerima kenyataan. Pada set panggung, ditampilkan Kirana yang melihat dari dalam rumah dan Gilang (calon suami dari perjalanannya) melihat dari luar rumah. Pada bagian ini penulis hendak memberikan satu *foreshadow* bahwa sebenarnya bukan hanya Kirana yang menderita akibat pernikahan ini. Maka di sini penulis memasukkan satu melodi yang dinyanyikan Gilang dalam lagu “Titik Dua di Akhir Nada”. Hal ini untuk menunjukkan bahwa Gilang juga menderita dalam pernikahan ini: sebab ia menikahi perempuan yang tidak menerima dirinya.

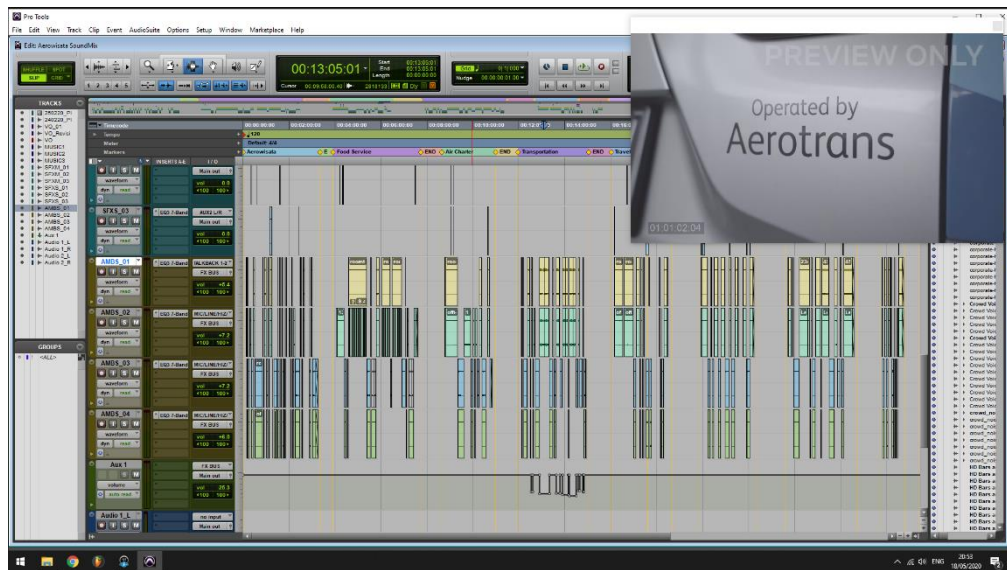
Baris lirik selanjutnya adalah saling sahut antara Kirana dan para tamu pesta. Kirana menyatakan, “Tiada arti semua doa dan nada yang sempurna, akhirnya”. Para tamu pesta menyatakan, “Anak perempuan, satu-satunya, akhirnya”. Pada bagian ini penulis memberikan *staccato* (teknik bermain alat musik gesek dengan memberikan patahan di setiap nada) untuk membangun emosi yang sebelumnya sudah jatuh ke titik terendah menuju puncaknya. Aransemen ini pun bertujuan sebagai ucapan selamat datang dari kenyataan kepada Kirana. Kirana disambut dengan meriah oleh kenyataan dan kini ia harus menghadapi nasibnya: dinikahkan tanpa persetujuan.

Setelah melalui proses aransemen tersebut, penulis melanjutkan ke proses *mixing*. Pada proses ini, penulis bertugas untuk memasukkan dinamika pada hasil aransemen untuk semakin menguatkan emosi yang hendak disampaikan. Selain itu, dengan proses *mixing* ini, penulis juga bertugas untuk memberikan kesan “natural” pada hasil musik dari midi. Penulis memberikan aksentasi “napas” dengan memotong singkat rangkaian nada yang dimainkan terutama pada *woodwind section*. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman mendengarkan senyawa mungkin kepada pendengar.

Selain lagu Akhirnya, penulis juga bertugas untuk *mixing* dinamika pada beberapa lagu lainnya seperti; Janji Kemenangan, Kita Coba Kembali, *Overture*, dan Anak Perempuan Satu-Satunya.

3. Aerowisata – Cinemajestic (*sound effect*)

Penulis mengikuti proses rekaman dan pasca produksi rekaman VO untuk video promosi Aerowisata. Dalam proyek ini penulis berperan sebagai *sound engineer* untuk *ambience*. Penulis memiliki tugas untuk menyediakan *ambience* untuk setiap shot dalam video promosi. Konsep yang hendak disampaikan pada proyek ini yaitu hendak menghidupkan visual yang ditampilkan dengan menghadirkan suara *ambience* sebagai latar dari *scoring* dan *voice over* dari video promosi.



Gambar 3.3-5 Screenshot proyek Aerowisata

Untuk mempersingkat pengerjaan, penulis membagi shot dalam 4 jenis, yaitu; *indoor office*, *indoor plane*, *outdoor downtown*, dan *outdoor airport*. Keempat jenis ambience tersebut dimasukkan sesuai dengan *shot* yang muncul.

Penulis menandai setiap kali *shot* berganti. Pada setiap perpindahan tersebut penulis mengganti *ambience* sesuai dengan kebutuhan cerita. Apabila terdapat *shot* yang terlalu panjang, maka penulis akan “menjahit” ambience yang ada dengan salinannya. Pada setiap sambungan jahitan tersebut penulis meletakkan *crossfade* yang berfungsi untuk menjadi transisi agar *ambience* masih terdengar halus dan bersambung.

Sebenarnya, dalam video promosi ini terdapat musik yang dimainkan terus menerus dari awal hingga akhir video. Tujuan adanya *ambience* dalam video ini yaitu untuk memberikan kesan nyata dalam visual yang tengah ditampilkan.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Salah satu kendala yang penulis alami dalam magang ini yaitu perbedaan program yang digunakan oleh pihak perusahaan dengan program yang penulis pelajari selama ini. Selama di kampus, penulis diajari pengeditan suara menggunakan program Studio One. Pada saat penulis menjalani magang, terdapat dua program yang digunakan oleh kantor. Dalam doubleDi Studio, Fruity Loops Studio digunakan untuk *scoring* dan Pro Tools untuk proses *mixing* dan *mastering* audio.

Kendala lainnya yang penulis alami adalah tidak mengerti penggunaan alat-alat rekaman. Penulis masih cukup kaku dalam menggunakan alat rekaman pada awalnya. Beberapa banyak alat dan teknik penyimpanan alat pun masih perlu penulis pelajari.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, penulis banyak belajar dan berlatih dalam penggunaan alat audio serta program *editing* audio. Pada masa awal magang, penulis dididik oleh pembimbing lapangan dalam penggunaan program baru serta penggunaan *shortcut* agar mempercepat proses pengerjaan.

Dengan mengikuti beberapa banyak syuting dan rekaman penulis mulai menghafalkan dan mempelajari penggunaan peralatan rekaman dan olah audio lainnya. Penulis pun mulai mempelajari korelasi antara proses rekaman dan editing audio hasil rekaman dimana cukup berbeda jauh dengan yang penulis pahami selama ini.